

ABSTRAK

Noriza, (2025). *Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Fase E Sman 15 Tanjung Jabung Barat*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing : (I) Drs. H. Arpizal, M. Pd., (II) Nurmala Sari, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, *Game Ular Tangga*, Hasil Belajar, Ekonomi

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X Fase E SMAN 15 Tanjung Jabung Barat, di mana 43 dari 78 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan ini diduga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran berbasis *game ular tangga* dan pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *game ular tangga* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest dengan instrumen soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis, dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata peningkatan nilai (*N-Gain*) siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media *game ular tangga* efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis *game ular tangga* berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar